Сила Чародейства

Хотя Бесконечность изучает магию очень поверхностно (см. GURPS Бесконечные Миры, стр. 22), Паралабс знает, что детали колдовства меняются от одной нити времени к другой. В большинстве миров, волшебники учат заклинания, как любой другой навык - путём сосредоточенных тренировок и практики (см. GURPS Магия). На некоторых, колдуны просят услуги у духов, напрямую манипулируют “сферами” реальности, или рискуют накопить опасные уровни искажённой энергии (см. GURPS Тауматология). Но на немногих, чародеи учат *внутреннюю магию* - заклинания, которые становятся естественным продолжением заклинателя, почти как будто врождённый талант. Эти чародеи обычно знают меньше заклинаний, чем их коллеги-маги, но компенсируют это мощью и почти полным отсутствием усилий при колдовстве.

Чардейство - новая, основанная на преимуществах система магии для GURPS, использующая советы из главы 7 Тауматологии, и сбалансированная с другими видами магии. Её можно использовать, чтобы добавить колорита новой временной нити Бесконечных Миров, или её можно легко добавить в *любую* игру по GURPS, в которой будет магия.

- Чародейские черты
  - Чародейские Способности
    - За кулисами
  - Известные заклинания
  - Магичность (Чародейство)
  - Устойчивость к Магии
- Сотворение заклинаний
  - Известные заклинания
  - Одновременные заклинания
    - За кулисами
    - Заклинания, молитвы и прочее
  - Импровизированная магия
    - Границы импровизации
  - Альтернативные ритуалы
  - Buffing
    - За кулисами
  - Мана
  - Изобретение новых заклинаний
    - Вызывает усталость, 1ЕУ (-5%)
    - Магическое (-10%)
- Образец Гримуара: Заклинания Огня
  - Охладить
  - Создать Огонь
  - Отклонить Энергию
  - Разрывной огненный шар
  - Погасить Огонь
  - Быстрый Огонь
  - Огненный шар
  - Огнеупорность
  - Струя Огня
  - Нагреть
  - Воспламенение
  - Призрачное пламя
  - Огненный дождь
  - Сопротивление холоду
  - Сопротивление огню

Искать огонь
Формировать огонь
Замедлить горение
Дым
Теплота
Об авторе

Чародейские черты

Введение чародейства в игру требует обсуждения некоторых преимуществ. Они представлены здесь не в алфавитном, а в удобном для лучшего понимания положений этой системы порядке.

Чародейские Способности

18 очков за первый уровень + 9 очков за каждый следующий уровень

Все чародеи обязаны иметь это преимущество; это то, что отличает их от других магов. Вы можете указывать это как “Чародейство”, для краткости - например, про заклинателя с Чародейскими Способностями 10 [99] обычно говорится, что у него “Чародейство 10” но в этих правилах будет указываться полное наименование, что бы сохранить в ясности разницу между преимуществом и системой.

Сами по себе, Чародейские способности используются только для сотворения импровизированной магии (с. 6 оригинала). Однако они также являются необходимым условием для Известных Заклинаний (ниже), которые дают чародеям их основную силу.

Чародейские Способности охватывают всю сферу магии - все, что Мастер считает возможным сотворить, как заклинание. Можно ограничить их, создав чародеев, которые специализируются в определенных видах магии. Это касается как импровизированных, так и известных заклинаний. Удобнее всего думать об этом в терминах школ заклинаний из ***GURPS Magic;*** по умолчанию вам доступны заклинания всех школ. Доступна два варианта ограничения:

Чародейские Способности (Широкая специализация): Вы можете творить только определенные виды заклинаний - приблизительно соответствующие трем школам. С другой стороны, вы можете рассматривать это как четыре школы со значительными ограничениями или двумя школами, получившими дополнительные возможности. Например, это может быть “Специализация: Элементализм” (четыре элемента, но без доступа к заклинаниям, связанным с элементалями), “Специализация: Природа” (эквивалент магии Животных, Растений и Пищи) и “Специализация: Разум” (эквивалент магии Общения и Понимания, а также Контроля Разума, включающий и все другие эффекты, основанные на прямом ментальном контакте). *16 очков за первый уровень, 8 за каждый следующий уровень.*

Чародейские Способности (Узкая специализация): Вы ограничены эквивалентом одной школы, например “Специализация: Огонь” или “Специализация: Врата”.*14 очков за первый уровень, 7 за каждый следующий уровень.*

За кулисами

Чародейские Способности основаны на новой Изменяемой Способности (Б71) - Внутренней Магии, построенной согласно руководству из ***GURPS Powers***, с.63). Она стоит 5 очков базово +5 очков за уровень, и может замещать все, что, по мнению Мастера, может быть сотворено в виде заклинания в сеттинге (см. *Границы Импровизации*, с.6 оригинала). Предлагаемые Чародейские Способности являются Внутреней Магией (Ограниченная, только преимущества, -10%; Магия, -10%; Физическое, +100%) [9 базово +9 за единицу]. Ограниченные версии примерно эквивалентны ограничениям “ограниченные школы, три, (-20%)” из ***GURPS Тауматологии***, или “только одна школа (-40%)” из Базового Набора.

Известные заклинания

Различная

Требуется: Чародейские Способности.

В терминах игры, каждое известное заклинание покупается как альтернативная способность (***GURPS Powers,*** р. 11) к Чародейским Способностям. Таким образом, *базовая цена* (в очках, примеры ищите в разделе *Образец Гримуара: Заклинания Огня*) должна быть равна или меньше, чем количество очков, заплаченное за Чародейские Способности заклинателя. *Настоящая* цена - количество очков персонажа, потраченных игроком - составляет 1/5 от этого, округлить вверх.

Пример: Базовая стоимость Огненного Дождя (стр. 9 оригинала) составляет 15 очков. Как известное заклинание, для него требуются Чародейские Способности 1 [18], Чародейские Способности 1 (Широкая специализация [16], *или* Чародейские Способности (Узкая специализация) 2 [21] - потому что это минимальные уровни каждого преимущества, которые стоят хотя бы 15 очков. Независимо от этого, *на самом деле* игрок платит 15/5=3 очка.

Магичность (Чародейство)

10 очков/уровень или 5 очков/уровень

Для чародеев Магичность - это просто Талант к Силе, стоящий 10 очков за уровень. Магичность 0 отсутствует. Она отличается от других типов Магичности, например, она не помогает сотворению заклинаний, описанных в ***GURPS Magic***. Магичность (Чародейство) прибавляется к каждому броску для сотворения *или* использования заклинания. Например, она прибавляется к навыку Природной Атаки, что бы попасть метательным заклинанием, к навыку Инженер, что бы укрепить туннель магией и так далее. Если чародей имеет только специализированные Чародейские Способности (любого вида), уменьшите стоимость Магичности (Чародейство) до 5 очков за уровень.

Если только Мастер не указал иного, чародеи могут покупать не более четырех уровней Магичности (Чародейство).

Устойчивость к Магии

см. стр. Б67

Устойчивость к Магии оказывает обычный эффект на чародейские заклинания. Однако она несколько слабее против чародеев, поскольку многие чародейские заклинания не требуют броска на сотворение. Только броски на сотворение заклинаний получают штраф от Устойчивости к Магии; она не влияет (например) на броски Природной Атаки для попадания по вам.

Сотворение заклинаний

Если не указано иного, все заклинания стоят 1 ЕУ за сотворение и имеют Дальность в 100 ярдов. Метательные заклинания имеют Точность 3, Дальность 10/100, Скорострельность 1 и Отдачу 1, и броски на атаку совершаются от Природной Атаки. *Многие заклинания не требуют броска для сотворения* - значительное отличие от других систем магии - хотя заклинания, которым можно сопротивляться, обычно требуют. Некоторые заклинания не требуют броска на *сотворение*, но требуют броска какого-то Умения для оценки эффективности (например, использование Природной Атаки для попадания метательным заклинанием).

Заклинания не требуют никакого ритуала, достаточно тихо концентрироваться - хотя все, совершаемые с помощью Природной Атаки, требуют от заклинателя указать (Луч или Снаряд), подуть (Дыхание) или пристально посмотреть (Взгляд) на цель. Альтернативный подход к ценам в ЕУ и требуемым ритуалам рассмотрен во врезке Альтернативные Ритуалы (с. оригинала 6).

Каждое заклинание имеет свою продолжительность. “Неопределенная” продолжительность означает, что оно продолжается, пока его поддерживают. Поддержка заклинания стоит 1 ЕУ в минуту и не требует концентрации, если не указано иного. Обычно чародей не может творить новые заклинания, пока поддерживает существующее; способ обойти это ограничение смотрите во врезке *Одновременные Заклинания* (ниже). Заклинания с заданной продолжительностью нельзя поддерживать и нужно пересотворять.

Известные заклинания

Известные заклинания (стр. 4-5 оригинала) - настоящая сила чародея. Однако, у него их ограниченное число, поскольку каждый - отдельное преимущество. На сотворение известного заклинания уходят два манёвра Концентрации - или один, если чародей повторяет только что сотворённое заклинание. Если заклинанию требуется бросок атаки, то второй (или единственный) манёвр становится Атакой (или Тотальной Атакой и так далее) вместо Концентрации.

Заклинания нельзя творить быстрее, чем за секунду. В чародействе нет “блокирующих заклятий”.

Одновременные заклинания

Любое заклинание с неопределённой длительностью можно поддерживать. Однако, по умолчанию, чародей может сосредотачиваться только на *одном* заклинании одновременно, что означает, что он не может творить или поддерживать ещё одно заклинание в это время. С разрешения Мастера, это ограничение можно поднять.

Чтобы чародей мог работать с двумя заклинаниями одновременно, он должен заплатить полную стоимость за своё самое дорогое заклинание (стр. 4-5) *вместо* 1/5 стоимости. Чтобы получить три заклинания одновременно - надо заплатить полную стоимость за *два* самых дорогих. Четыре - за три самые дорогие и так далее (остальные его заклинания остаются за 1/5 стоимости).

Пример: Дмитрий хочет возможность держать два заклинания активными, так что он платит полную стоимость за своё самое дорогое известное заклинание. Его магические преимущества - Чародейские Способности 5 [54], Создать Огонь (два ярда) [2*], Отклонить энергию [49], Разрывной Огненный Шар 5 [9*], Нагреть 2 [7*], и Призрачное Пламя [5*]. (подробнее см. стр. 7-9 оригинала). Он заплатил 1/5 стоимости за заклинания, помеченные *, но полную стоимость за Чародейские Способности и Отклонить Энергию. Он теперь может сотворить Нагреть, потом поддерживать его, меча Разрывной Огненный Шар в кого-то или импровизируя новое заклинание. Или он может сотворить Нагреть, поддерживать его, творя Призрачное Пламя, а потом поддерживать оба заклинания неограниченно долго - но он не мог бы поддерживать оба, в то же время творя *третье* заклятие!

В этом вопросе считайте последнее импровизированное заклинание чародея (стр. 6 оригинала) известным заклинанием. Но даже с этим изменением, он не может импровизировать больше одного заклинания за раз!

Учтите, что это улучшение не позволяет чародею *творить* несколько заклинаний за раз - он всё равно должен творить их по одному за раз. Используйте Разделённое Сознание, чтобы это изменить.

За кулисами

Это расширение обычных правил об Альтернативных Способностях (***GURPS Powers,*** с. 11). Обычно персонаж платит полную цену за одно наиболее дорогое преимущество (и 1/5 цены за остальные), и может использовать только одно преимущество за раз. Можно обобщить это до: если он платит за X наиболее дорогих способностей (и 1/5 цены за остальные), он имеет доступ к X способностям одновременно.

В качестве специального эффекта *при применении этого правила к чародейству*, чародей должен потратить обычное время сотворения на переключение между заклинаниями (и не может мгновенно использовать все его последние X способностей), но он может использовать X копий одного преимущества, купленного только один раз (например, использовать Контроль Температуры для поддерживания X нагретых зон, не будучи ограниченным одной за раз).

Подробнее об использовании этого правила в сочетании ***GURPS Powers: Divine Favor,*** смотри во врезке ***Spells, Prayers, and More*** на с.39 оригинала (ниже в этом документе).

Заклинания, молитвы и прочее

Правило Одновременных Заклинаний (стр. 5 оригинала, выше в этом документе) для альтернативных способностей особенно подходит к структуре GURPS Powers: Divine Favor. Образец (paragon), заплативший полную стоимость за самую мощную изученную молитву, может поддерживать одну изученную молитву во время использования ещё одной (изученной или нет) и так далее.

В GURPS Подземельном Фентези есть второй вариант: в Пирамиде №3/50 Подземельное Фентези II (стр. 18), статья “Плюшки для Святых” (Saintly Power-ups) предлагает сделать то же самое с помощью Двойных Молитв (Dual Prayers), новой черты, основанной на интерпретации Разделённого Сознания. Если ГМ хочет - он может использовать Двойные Молитвы вместо описанных тут правил; это проще, хотя не даёт такой гарантии, что цены и результаты будут сбалансированы. Независимо от этого, Двойные Молитвы - характерны для Подземельного Фентези; во всех остальных играх, используйте новые правила Одновременных Заклинаний.

Импровизированная магия

Для чародеев, импровизированная магия - это крайняя мера; эти заклинания дольше творить и они *значительно* слабее, чем известные им заклинания. Начинающий чародей не может импровизировать ничего сложнее простейшего заклинания! Но на деле сама *возможность* импровизировать дает чародеям так необходимую им гибкости, компенсирующей краткость списка известных им заклинаний.

Чародей может импровизировать заклинание с базовой стоимостью, равной уровню его Чародейских Способностей. Заметьте, что - в отличие от известных заклинаний - имеет значение *уровень*, а не количество потраченных на преимущество очков! В сущности, чародей использует уровень своих Чародейских Способностей, что бы временно “купить” заклинание. Специализация Чародейских Способностей не изменяет это, она только ограничивает *виды* магии, которую вы можете импровизировать.

Примеры: Анна, с Чародейскими Способностями 1 [18], может “потратить” только одно очко на базовую стоимость импровизированного заклинания. Она может приобрести что-то вроде минимального Зажигания Огня (с. оригинала 9), но не что-то побольше. Борис имеет Чародейские Способности 15 (Специализация, Огонь) [112], и поэтому может импровизировать все огненные заклинания от Зажигания Огня вплоть до Огненного Дождя (с. оригинала 9)!

Чародей может потратить 25 ЕУ что бы временно повысить свой эффективный уровень Чародейских Способностей на 1, в целях импровизации одного заклинания. (Он может тратить также ЕЖ, каждая ЕЖ считается за 2 ЕУ при подсчёте необходимых 25 ЕУ). Этот бонус сохраняется до тех пор, пока чародей не начал импровизировать другое заклинание.

Импровизация заклинаний требует столько маневров Концентрации, сколько базово стоит заклинание, плюс еще одного. (Для атакующих заклинаний, *последний* маневр будет Атакой, Тотальной Атакой и т.д., вместо Концентрации). Например, импровизация одно-очкового заклинания Зажигания Огня займет две секунды, а импровизация пятнадцати-очкового заклинания Огненного Дождя потребует 16 секунд. Однако после того, как заклинание импровизированно, оно может быть сотворено также быстро, как и известное заклинание (см. выше) до тех пор, пока не будет импровизировано *новое* заклинание . По сути, последнее импровизированное заклинание чародея считается “дополнительным” известным заклинанием.

Пример: Борис импровизирует Огненный Дождь. В бою это займет у него 16 ходов, первые 15 будут заняты маневрами Концентрации, а шестнадцатый - Атакой для наведения заклинания на цель. На своем 17 ходу он творит еще один Огненный Дождь. И еще один - на 18 ходу. Затем он переключается на сотворение одного из известных ему заклинаний, что занимает две секунды (его 19 и 20 ходы), после чего он возвращается к Огненному Дождю, что занимает еще две секунды (его 21 и 22 ходы).

Границы импровизации

Мастер имеет право ограничить Чародейские Способности заклинаниями, перечисленными в утвержденном гримуаре кампании. Он может также разрешить чародеям импровизировать совершенно новые заклинания, но каждое такое заклинание *должно* быть уместным новым, широко применимым в сеттинге заклинанием. Ключевое слово здесь “широко применимым” - Мастеру рекомендуется запрещать чрезмерно конкретные заклинания.

Пример: Вера имеет Чародейские Способности 6. Ей нужно пробраться сквозь стены Черного Замка, и побыстрее. Она может импровизировать любое заклинание с базовой стоимостью вплоть до 6, но ни одно из подготовленных Мастером заклинаний не подходит достаточно хорошо. Она предлагает Разъедающую Атаку 3к (Доступность: Только на южную стену Черного Замка, -80%, Стоит 1 ЕУ, -5%,

Магическая, -10%) [6]. Мастер угрожающе замахивается пенопластовым мечом и предлагает ей пересмотреть свою идею. После короткого обсуждения, они сходятся на Разъедающей Атаке 1к (Доступность, Только на обработанный камень, -30%, Стоит 1 ЕУ, -5%, Магическая, -10%) [6]. Мастер записывает это заклинание в гримуар сеттинга, как заклинание Земли “Бич Каменотесов”.

Альтернативные ритуалы

Сотворение любого заклинания стоит 1 ЕУ. Это для того, чтобы в чародействе был хоть какой-то менеджмент ресурсов, чтобы известные заклинания не стали суперспособностями. В качестве опционального правила, ГМ может вместо этого дать чародеям больше гибкости, потребовав, чтобы они соответствовали любым *двум* из следующих трёх требований, когда творят заклинание:

1. Заплатить 1 ЕУ при сотворении.
2. Выполнять легко заметные жесты, требующие некоторых движений торсом и ногами, и театральных движений руками, всё время концентрации. Чародей может выполнить это условие, если он сидит (и не связан), или если его ноги *скованы цепью*, но не когда его ноги *зафиксированы*, не когда он *привязан* к стулу, и не когда его руки скованы любым способом.
3. Произносить очевидное заклинание, на уровне громкости обычного разговора, во время концентрации. Рот чародея не может быть заткнут кляпом, и Скрытность (чтобы вести себя тихо) невозможна.

Эти требования можно менять на лету. Чародей может сотворить одно и тоже заклинание Воспламенения, используя жесты и заклинания, когда помогает другу, потом с ЕУ и жестами (чтобы не шуметь) когда потом крадётся в замок, а потом ещё раз, с ЕУ и заклинанием (без движения), после того как его поймали и связали охранники. Это позволяет чародеям игнорировать стоимости ЕУ, когда они не против быть эффектными, но с другой стороны - они теряют возможность читать заклинания, если их совсем связать и заткнуть им рот.

Жесты и/или заклинания дают любому, кто *хоть что-нибудь* знает о том, как работает магия, что чародей творит заклинание. Кто-то, кто в самом деле учился магии (даже если в теории, например Оккультизму, Тауматологии и так далее) может кинуть подходящий навык (или ИН) за свободное действие, чтобы оценить, что будет делать заклинание. Этот бросок получает -4, если чародей только размахивает руками *или* только произносит заклинание, и без штрафа, если он делает и то, и другое.

Если изобретённому заклинанию даётся повышенная стоимость в ЕУ, это правило заменяет 1 ЕУ из этой стоимости вышеуказанными требованиями.

Пример: ГМ изобрёл могучее заклинание, которое стоит 5 ЕУ, но использует альтернативные ритуалы. Таким образом. стоимость заклинания становится “4 ЕУ плюс два ритуальных требования”. Чародей может заплатить 5 ЕУ и жестикулировать, 5 ЕУ и произосить заклинание, или 4 ЕУ и жестикулировать и читать заклинание.

Баффы (Buffing)

Любое чародейское заклинание, описанное как “бафф”, использует следующие правила:

- Если его колдовать на себя или прикасаясь к небронированной части тела согласной цели - бросков не требуется вообще.
- На расстоянии, вам нужно использовать Природную Атаку, чтобы попасть в цель, с обычными штрафами за расстояние. Если она носит какую-то броню - нужно целиться в небронированную часть тела - иначе цели нужно кидать ЗД-(его СП), чтобы на нее подействовало.
- Если цель по какой-то причине захочет сопротивляться, она бросает ЗД (с бронусом, равным СП, если есть), чтобы это сделать.

За кулисами

“Баффы” - это любые заклинания, построенные как Воздействие без модификаторов Абсолютное (неостановимая атака) или Заклятье. По сути, это заклинание - атака лучом, который должен попасть в цель. Согласная цель вполне может отменить свой бросок ЗД, но поскольку на атаке нет ни Абсолюта ни Заклятия, СП работает, поэтому действуют описанные выше подробные правила.

Мана

Все заклинания требуют маны. В областях *без маны*, заклинания просто прекращают работать. В областях с *низкой маной* цель получает +3 к сопротивлению заклинаниям, а заклинания, которым нельзя сопротивляться, ополовинивают все эффекты: урон, расстояние, вес и т.д. (Мастер, возможно, придётся решать, что означает “половинный эффект” для некоторых заклинаний). В областях с *нормальной маной* правила не изменяются. В областях с *высокой маной* ополовините время, необходимое на сотворение заклинания, округляя вверх. В областях с *очень высокой маной,* помимо ополовинивания времени, чародей мгновенно восстанавливает все ЕУ, потраченные на заклинания - или все ЕУ (но не ЕЖ) на повышение уровня Чародейских Способностей при попытках импровизации заклинаний (с. оригинала 6)!

Изобретение новых заклинаний

Образец Гримуара: Заклинания Огня (с. оригинала 6-10) дает понимание того, какого вида заклинания может творить чародей, но игрокам очевидно потребуется придумать больше! Единственное твердое правило - каждое заклинание должно иметь следующие два ограничения.

- Вызывает усталость, 1ЕУ (-5%)

(*Исключение:* если преимущество само по себе тратит ЕУ, как Create, оно не обязано иметь ограничение Вызывает Усталость и может даже иметь улучшение Уменьшенная Усталость).
По решению Мастера высокоуровневые заклинания могут стоить более чем 1 ЕУ, но один из основных ключевых моментов чародеев заключается в том, что они не так сильно ограничены затратами энергии, как обычные маги, так что в общем случае даже потрясающие мир заклинания не должны стоить больше 10 ЕУ. (Особенно могучие заклинания лучше ограничить Доступностью, Ограниченным Использованием, Триггером или чем-то подобным). Известные заклинания надо балансировать ценой в очках персонажа, а не ценой в энергии. Если у вас нет очень серьёзных оснований что-то менять, придерживайтесь цены в 1 ЕУ.

- Магическое (-10%)

Чародейские заклинания требуют маны (с. оригинала 9) для работы, и им можно противодействовать (частично или полностью) другими магическими заклинаниями, Устойчивостью к Магии, Нейтрализацией (Магии) и т.д. Это *вдобавок* к любым мерам противодействия, основанным на здравом смысле, таким как тушение огня водой. Используйте Волю+Магичность (Чародейство) как эффективный “уровень заклинания” если он нужен для Состязаний или чего-либо еще.

Перки не могут иметь ограничений, но подразумевается, что заклинание, построенное как перк, имеет два указанных выше ограничения, как особые черты. Что бы сбалансировать это, Мастеру следует дать перку несколько большую силу или гибкость, чем обычно.
Помимо этих требуемых ограничений, можно взять все, что угодно - до тех пор, пока Мастер согласен, что заклинание подходит сеттингу и кампании.

Образец Гримуара: Заклинания Огня

The following spells are worked examples, loosely inspired by the first 20 Fire spells in ***GURPS Magic;*** they are *not* exact translations. (Some, such as Cold and Heat, are significantly changed in an attempt to broaden their utility.)

The GM should be open to sorcerers tweaking and upgrading these spells, particularly as they add further levels of Sorcerous Empowerment. As long as the sorcerer has the earned character points to pay for the upgrade, and the basic cost doesn’t exceed that of Sorcerous Empowerment, he should be able to

add more damage, increase the area, and so on. This should be done during downtime; assume the spell research takes a minimum of one day per character point being added to the basic cost, or *twice* as long “in the field” away from books and testing facilities.

Some of these spells use traits or modifiers from ***GURPS Powers*** or ***GURPS Power-Ups 4: Enhancements.*** Each description should provide enough information to make those books optional, however.

Охладить

Basic Cost: 16 points/level.
Casting Roll: None.
Duration: Indefinite.

You may lower the temperature in an area with a radius up to 64 yards across; you may affect a smaller area if you wish. Your maximum decrease is (spell level)¥20°F. This change does not happen immediately, the temperature drops gradually over the first 10 seconds of maintaining the spell. This spell never does damage *directly,* but can certainly cause indirect problems (see *Cold,* p. B430).

Statistics: Temperature Control (Area Effect, 64 yards, +250%; Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Cold, -50%; Increased Range, 10¥, +30%; Magical, -10%; Variable, Area, +5%) [16/level].

Создать Огонь

Basic Cost: 8 points (or more).
Casting Roll: None (Innate Attack (Gaze) to aim).
Duration: Five minutes.

You may create a patch of fire, which will burn regardless of fuel for the next five minutes. If there is fuel available, it will begin spreading immediately and will continue to burn on its own afterward.

The basic (8-point) version of this spell lets you create fire in up to a two-yard radius. Every additional 2 points doubles this radius: four yards for 10 points, eight yards for 12 points, and so on. You may always choose to affect a smaller area.

Statistics: Burning Attack 1d-1 (Area Effect, 2 yards, +50%; Extended Duration, 30¥, +60%; Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Magical, -10%; Persistent, +40%; Variable, Area, +5%) [8].
Improved versions add Area Effect (+50%/level).

Отклонить Энергию

Basic Cost: 49 points.
Casting Roll: None (Innate Attack (Gaze) to aim).
Duration: 30 seconds.

This “buffing” (below) spell gives the subject a deflective barrier that diverts incoming energy attacks, giving him +3 to dodge them. This provides no DR; if the Dodge roll fails, he takes full damage. It also offers no protection against physical attacks, only energy. Finally, it’s only useful against *attacks* – someone trapped in a burning building can’t “dodge the heat”!
Statistics: Affliction 1 (HT; Advantage, Enhanced Dodge 3 (Limited, Energy), +360%; Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Extended Duration, 10¥, +40%; Fixed Duration, +0%; Magical, -10%) [49].

Разрывной огненный шар

Basic Cost: 9 points/level.
Casting Roll: None (Innate Attack (Projectile) to hit).
Duration: Instantaneous.
You throw a ball of fire that expands to cover an area; it is not *technically* an explosion, but the term has long since entered common use. Use Innate Attack (Projectile) to hit, applying normal range penalties, but at +4 for targeting an area. Everyone within four yards of that spot takes dice of burning damage equal to your level of this spell. The GM must determine what the maximum level available in the campaign is.
If your foe is within one yard of you, he may attempt to *parry* this attack (actually parrying your hand). If such a parry is successful, you must roll against DX to avoid dropping this at your own feet, where it detonates!
Statistics: Burning Attack (Area Effect, 4 yards, +100%; Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Magical, -10%; Nuisance Effect, Dangerous to be parried, -5%) [9/level].

Погасить Огонь

Basic Cost: 15 points/level.
Casting Roll: IQ.
Duration: Instantaneous.
Within a radius equal to your level in this spell, all fire immediately goes out and stays out. If you can only affect part of a larger fire, you may put it out one patch at a time; there is no risk of the existing fire spreading *back* into the extinguished areas. (However, if someone starts a *new* fire, unrelated to the initial one, it may spread there.)
Statistics: Create Fire (Destruction Only, +0%; Magical, -10%; Ranged, +40%; Reduced Fatigue Cost 1, +20%) [15/level].

Быстрый Огонь

Basic Cost: 65 points.
Casting Roll: IQ.
Duration: Indefinite.
You can make a fire (up to five yards in radius) burn more quickly. It does double damage and consumes fuel at twice the

normal rate.
Statistics: Control Fire 5 (Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Magical, -10%; Only to increase potency, -80%; Ranged, +40%) [45] + Control Fire +5 (Does not increase area, -50%; Magical, -10%; Only to increase potency, -80%; Ranged, +40%) [20].

Огненный шар

Basic Cost: 4 points/level.
Casting Roll: None (Innate Attack (Projectile) to hit).
Duration: Instantaneous.
You throw a ball of fire (about the size of a softball) at a single target. Use Innate Attack (Projectile) to hit, applying normal range penalties. It does burning damage with dice equal to your level of this spell. The GM must determine what the maximum level available in the campaign is.
If your foe is within one yard of you, he may attempt to *parry* this attack (actually parrying your hand). If such a parry is successful, you must roll against DX to avoid hitting *yourself* with your own fireball!
Statistics: Burning Attack (Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Magical, -10%; Nuisance Effect, Dangerous to be parried, -5%) [4/level].

Огнеупорность

Basic Cost: 24 points/level.
Casting Roll: IQ.
Duration: 50 minutes.
You may target an area with a radius equal to your level in this spell. Within that area, ignition is impossible: Matches won't light, gunpowder won't explode, and so on. This does not extinguish a fire brought from outside the spell's area, though such a fire would fail to ignite anything else. This even foils magical attempts to ignite fires.
Statistics: Create Fire (Cannot destroy fires created outside of the area, -50%; Destruction Only, +0%; Extended Duration*, 300¥, +100%; Magical, -10%; Persistent*, +40%; Ranged, +40%; Reduced Fatigue Cost 1, +20%) [24/level].
* While these modifiers are not normally compatible with Create, they make sense when combined with Destruction Only.

Струя Огня

Basic Cost: 5 points/level.
Casting Roll: None (Innate Attack (Beam) to hit).
Duration: One second.
A 10-yard jet of flame erupts from your hand, much like the long tongue of a flamethrower. Use Innate Attack (Beam) to hit. Don't apply range penalties; treat this as a long melee weapon rather than a ranged attack. It does burning damage with dice equal to your level of this spell. The GM must

determine what the maximum level available in the campaign is.
This jet lasts until the beginning of your next turn, allowing you to parry incoming attacks with it. If a parry is successful, your jet *automatically* damages the incoming weapon or limb, much like a force sword. Though this spell cannot be maintained, if you cast it every turn, it never "flickers out" and you can continue to attack with it normally.
Statistics: Burning Attack (Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Destructive Parry, +10%; Increased 1/2D, 2¥, +5%; Jet, +0%; Magical, -10%) [5/level].

Нагреть

Basic Cost: 16 points/level.
Casting Roll: None.
Duration: Indefinite.
You may raise the temperature in an area with a radius up to 64 yards across; you may affect a smaller area if you wish. Your maximum increase is (spell level)¥20°F. This change does not happen immediately, the temperature rises gradually over the first 10 seconds of maintaining the spell. This spell never does damage *directly,* but can certainly cause indirect problems (see *Heat,* p. B434).
Statistics: Temperature Control (Area Effect, 64 yards, +250%; Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Heat, -50%; Increased Range, 10¥, +30%; Magical, -10%; Variable, Area, +5%) [16/level].
All power is of one kind, a sharing of the nature of the world. The mind that is parallel with the laws of nature will be in the current of events, and strong with their strength.
– Ralph Waldo Emerson

Воспламенение

Basic Cost: 1 or 3 points.
Casting Roll: None (Innate Attack (Gaze) to target improved version).
Duration: Instantaneous.
The basic (1-point) version of this spell must be cast on a subject you are holding or touching. The improved (3-point) one may be cast at a distance, using Innate Attack (Gaze) for targeting.
Consult *Making Things Burn* (p. B433) – a target rated from Super-Flammable to Resistant ignites immediately. Anything more resistant to fire *may* catch if this spell is cast repeatedly and continually. Roll 3d after every 10 seconds of continuous casting; Highly Resistant materials (including flesh) catch on a 16 or less, while Nonflammable ones catch

only on a 6 or less.
This spell does no actual *damage* to the object, though it will likely take damage from the resultant fire.
Statistics: Burning Attack 3 points (Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Incendiary, +10%; Magical, -10%; Melee Attack, Reach C, Cannot Parry -35%; No Wounding, -50%) [1]. The improved version removes Melee Attack.

Призрачное пламя

Basic Cost: 22 points.
Casting Roll: None (IQ or Artist (Illusion) to fool people).
Duration: Indefinite.
You may create an illusionary fire up to two yards in radius. It looks, sounds, and feels like a fire, and items inside appear to burn, but it does not spread and the flames *hurt* but do no actual damage (or cause a shock penalty). Anyone who has reason to suspect the fire may roll a Quick Contest of Per vs. the better of your IQ or Artist (Illusion) skill; if he wins or ties, he realizes that it's fake.
Statistics: Illusion (Accessibility, Only to create fire, -50%; Costs Fatigue, 1 FP. -5%; Extended, Touch, +20%; Independence, +40%; Magical, -10%; Range limited to 100 yards, -10%) [22].

Огненный дождь

Basic Cost: 15 points (or more).
Casting Roll: None (Innate Attack (Gaze) to aim).
Duration: 30 seconds.
You cause flames to rain down upon an area. Use Innate Attack (Gaze), at +4, to center the area; see *Scatter* (p. B414) if you miss. Everyone who spends even part of their turn in the area is attacked with an effective skill of 12, modified only for their SM. Anyone hit takes 1d-1 burning damage. Victims may raise their shields as cover, at the risk of damaging them (p. B484). You may always choose (when casting) to scale back the damage or the area affected.
The basic (15-point) version of this spell lets you affect an area up to 16 yards across. Each additional doubling of area adds 2 to basic cost; the GM sets the cap on this increase, but 128 yards is the recommended maximum. For an additional +75% to cost (including any increased area), rounded up, the damage can be upgraded to 2d-2 burning. This is summarized in the table below.

Damage	***16 yards***	***32 yards***	***64 yards***	***128 yards***
1d-1	15 points	17 points	19 points	21 points
2d-2	27 points	30 points	34 points	37 points

Statistics: Burning Attack 1d-1 (Area Effect, 16 yards, +200%; Bombardment, Skill-12, -10%; Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Extended Duration, 3¥, +20%; Magical, -10%; Overhead, +30%; Persistent, +40%; Variable, +5%; Variable, Area, +5%) [15]. Improved versions add Area Effect (+50%/level) and/or improve to Burning Attack 2d-2.

Сопротивление холоду

Basic Cost: 53 points.
Casting Roll: None (Innate Attack (Gaze) to aim).
Duration: 30 seconds.
This "buffing" (p. 7) spell gives the subject and everything he carries an extra DR 10 against any sort of FP or HP damage incurred from cold or ice, whether from a direct attack or an environmental effect.
Statistics: Affliction 1 (HT; Advantage, DR 10 (Force Field; Limited, Cold), +400%; Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Extended Duration, 10¥, +40%; Fixed Duration, +0%; Magical, -10%) [53].

Сопротивление огню

Basic Cost: 53 points.
Casting Roll: None (Innate Attack (Gaze) to aim).
Duration: 30 seconds.
This "buffing" (p. 7) spell gives the subject and everything he carries an extra DR 10 against any sort of FP or HP damage incurred from heat or fire (but not electricity), whether from a direct attack or an environmental effect.
Statistics: Affliction 1 (HT; Advantage, DR 10 (Force Field; Limited, Heat/Fire), +400%; Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Extended Duration, 10¥, +40%; Fixed Duration, +0%; Magical, -10%) [53].

Искать огонь

Basic Cost: 19 or 24 points.
Casting Roll: Per.
Duration: Instantaneous.
After casting, the GM rolls the sorcerer's Per, with a penalty based on the distance to the nearest fire. The basic (19-point) version of this spell takes standard range penalties. The improved (24-point) one uses long-distance modifiers. If successful, the caster knows the exact distance and direction to the fire, and may make a follow-up IQ roll (at no penalty) to learn basic details about it (e.g., "it's a campfire" or "it's lava burning in a volcano").
Statistics: Detect Fire (Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Magical, -10%; Precise, +100%) [19]. The improved version adds Long-Range 1 (+50%).

Формировать огонь

Basic Cost: 19 points/level.
Casting Roll: IQ.
Duration: Indefinite.
You can control the shape of a fire with an initial radius (in yards) up to your level of this spell. This even allows you to "walk" the fire, with a Move equal to your level in this spell. You cannot split the fire into multiple components – it must remain one continuous fire – but you do not have to leave it in a circular shape. After casting Shape Fire, you can maintain it without concentration, but must concentrate whenever you wish to shape or move the fire.
Statistics: Control Fire (Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Magical, -10%; Only to shape and move, -30%; Ranged, +40%) [19/level].

Замедлить горение

Basic Cost: 45 points.
Casting Roll: IQ.
Duration: Indefinite.
You can make a fire (up to five yards in radius) burn more slowly. It does half damage and consumes fuel at half the normal rate.
Statistics: Control Fire 5 (Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Magical, -10%; Only to decrease potency, -80%; Ranged, +40%) [45].

Дым

Basic Cost: 19 points (or more).
Casting Roll: None (Innate Attack (Gaze) to aim).
Duration: 10 seconds.
You may fill a four-yard-radius area with thick smoke. This gives -5 to all vision rolls made through it, and is unpleasant to breathe (but causes no actual ill effects). To place smoke at a distance, use Innate Attack (Gaze), with normal range penalties, but at +4 for affecting an area. The basic (19-point) version of this spell covers a fouryard radius. For each additional 5 points, you may double this radius; e.g., eight yards for 24 points, 16 yards for 29 points, or 32 yards for 34 points. The GM must determine the maximum level allowed; 128 yards is recommended. You may always choose to affect a lesser area.
Statistics: Obscure Vision 5 (Area Effect, 4 yards, +50%; Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Magical, -10%; Ranged, +50%; Variable, Area, +5%) [19]. Further levels add Area Effect (+50%).

Теплота

Basic Cost: 24 points.
Casting Roll: None (Innate Attack (Gaze) to aim).
Duration: 15 minutes.
This “buffing” (p. 7) spell keeps the subject warm. In game terms, it lowers the subject’s threshold for *Cold* (p. B430) – which is 35°F for most humans – by (HT¥5)°F. This allows an average HT 10 human to be comfortable down to -15°F (35-50).
Statistics: Affliction 1 (HT; Advantage, Temperature Tolerance 5, +50%; Costs Fatigue, 1 FP, -5%; Extended Duration, 300¥, +100%; Fixed Duration, +0%; Magical, -10%) [24].

Об авторе

Reverend Jason “PK” Levine изобрёл немало (буквально - “больше, чем положенную ему часть”) систем магии, но раз, что не бывает “неправильных” подходов к колдовству. Когда он не работает вспомогательным линейным редактором GURPS и не изобретает новые способы нарушать законы физики, он любит свою жену, свою семью и своих друзей, и своих домашних животных, и содержит свой сайт, **www.mygurps.com.**